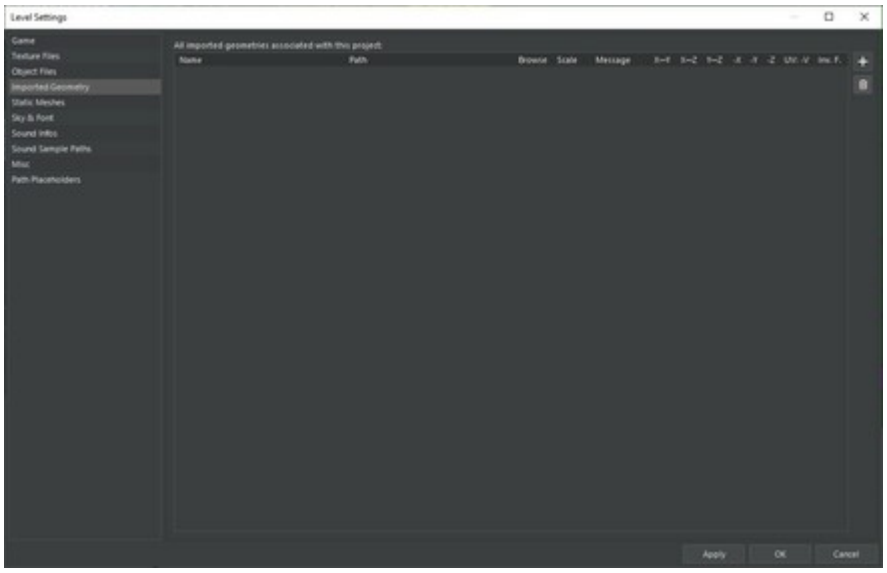
TE 04 - Level Einstellung - Imported Geometry



Unter dem Einstellungspunkt "Imported Geometry" kann man Räume aus diversen Programmen zu importieren. Wenn z.B. ein Level mit Meta2TR bearbeitet wurde, wird mit jedem Konvertierten des Levels entsprechend die Änderungen wieder verworfen. Somit müsste immer die geänderten Räume gesichert und neu eingepflegt werden.
Mit dieser Funktion kann man diese geänderten Räume importieren und somit wird dies entsprechend in den Raum integriert.