

TombIDE TombIDE - 01 erster Start

TombIDE - erster Start

TombIDE ist laut Aussagen der Programmierer ein moderner Ersatz für das alte NG_Center (NGC).

Wir können damit also Skripte schreiben und konvertieren, die die neuen TRNG Skriptbefehle enthalten.


Zusätzlich installiert es uns aber sogar einen spielbaren Levelordner, d.h. wir brauchen im Prinzip keinen vorher installierten Leveleditor oder NGLE Editor.

Ausserdem werden auf Wunsch frische ".txt" Dateien wie english.txt und script.txt erstellt, die nicht die vorgefertigten Scripteinträge wie tut1, cleopal, karnak usw. haben.

Jedes Projekt kann jetzt auch eigene Plugins haben, d.h. wir können das Programm nutzen obwohl wir Projekte mit Plugins und Projekte ohne Plugins oder anderen Plugins haben.

Das Programm befindet sich automatisch im gleichen Ordner wie der [Tomb Editor](#), Wir erkennen es an einer Exe mit blauem Icon.

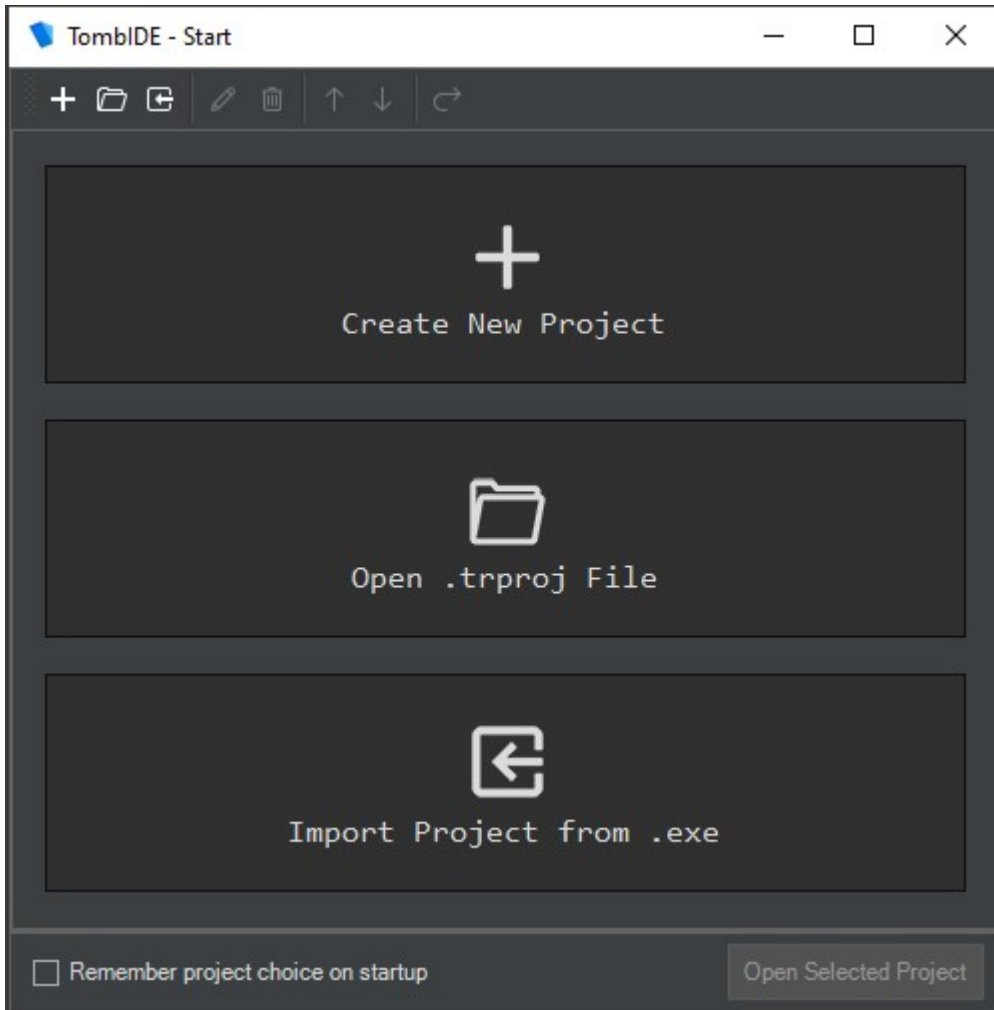
Falls wir bei der Installation des [Tomb Editor](#) eine Verknüpfung auf dem Desktop erlauben, erscheint es neben den Verknüpfungen der anderen Programme ebenfalls als blauer Block.

 TombIDE.exe



TombIDE Exe und als Verknüpfung auf dem Desktop.

Öffnen wir TombIDE nun zum ersten Mal erhalten wir folgendes Fenster:



Create New Project

Hier legen wir ein völlig neues Projekt an, welches uns auch automatisch einen spielbaren Levelordner erstellt.

Das gleiche können wir auch erreichen, indem wir oben in der Symbolleiste auf das Pluszeichen klicken.

Open .trproj File

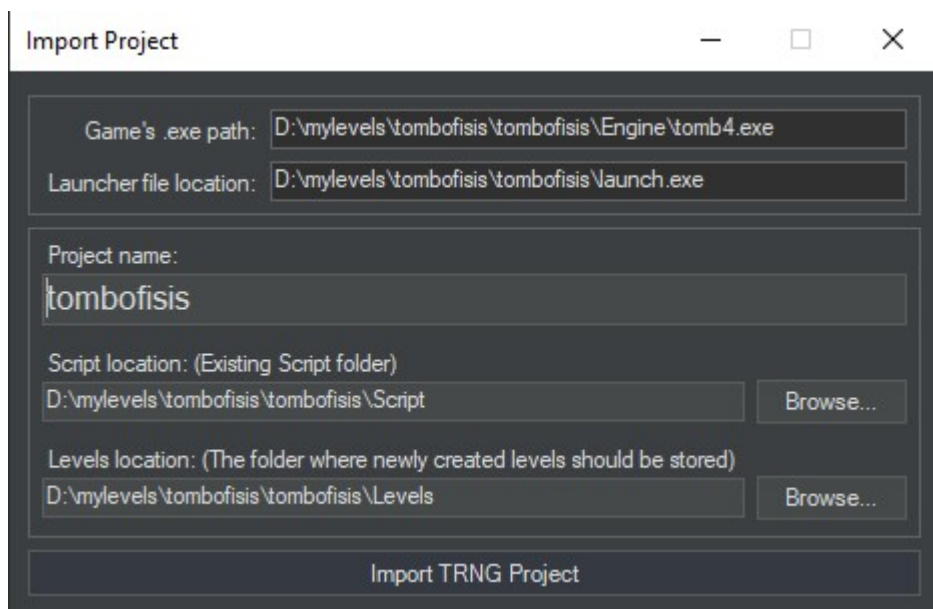
Hier können wir ein zuvor mit dem TombIDE erstelltes Levelprojekt öffnen.

Der TombIDE öffnet Dateien mit der eigenen Dateierweiterung ".trproj".

Import Project from .exe

Hier können wir ein Levelprojekt neu installieren oder ein altes noch mit dem NGLE Editor und NG_Center erstelltes Level importieren.

Dazu wählen wir einfach die spielbare tomb4.exe des Levelordners aus.



Game's exe path:

Hier wählen wir die tomb4.exe aus.

Launcher file location:

Ist eine spezifische Exe Datei, die vom TombIDE erstellt wird.

Mit dieser können wir z.B. noch einen "Splash Screen" vor dem Start des Spieles setzen. (Wird später noch mal ausführlicher erklärt.)

Project name:

Name unseres gesamten Levelprojektes .

Script location: (Existing Script folder):

Ort des vorhandenen Script Ordners, indem sich die Script Dateien wie english.txt, script.txt usw. befinden.

Levels location: (The folder where newly created levels should be stored)

Ort, wo unsere .prj2 Dateien zu finden sind.

Remember project choice on startup

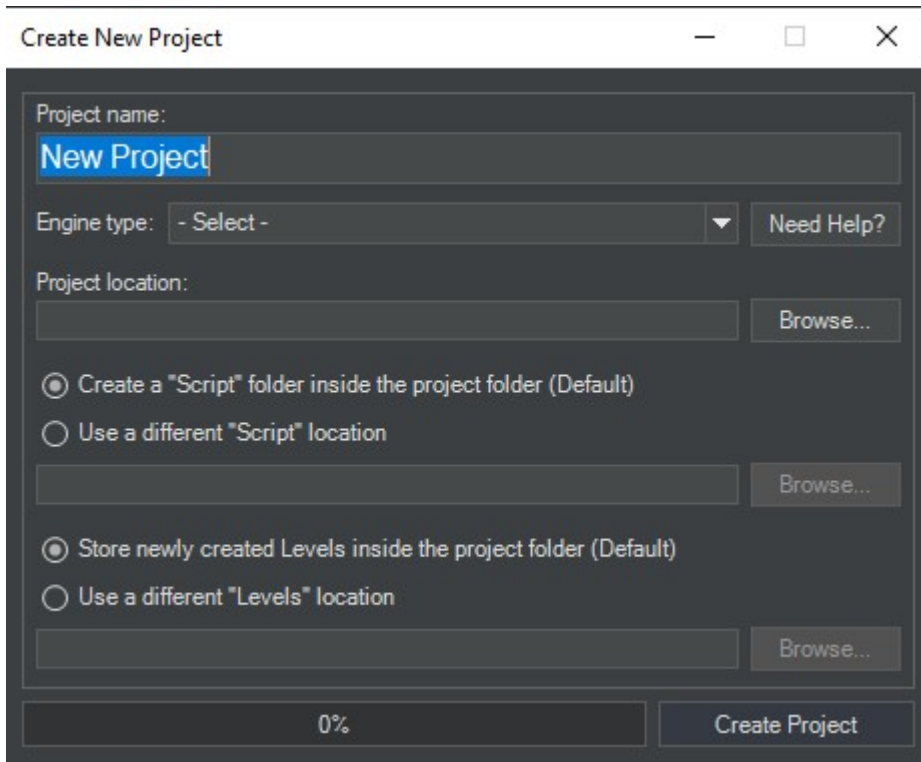
Dadurch startet TombIDE mit dem letzten ausgewählten Projekt. Wird erst sinnvoll, wenn man mehrere Projekte schon mit dem TombIDE erstellt hat.

Open Selected Project

Ist beim ersten Start noch nicht anwählbar, da man logischerweise vorher Projekte erstellt haben muss.

Nun gehen wir näher auf die einzelnen Möglichkeiten beim Erstellen eines neuen Levelprojektes ein:

Klicken wir auf "**Create new project**" erhalten wir ein weiteres Fenster:



Project name:

Hier vergeben wir unserem neuen Levelprojekt einen Namen z.B. "tombofcleopatra".

Achtung:

Mit diesem Namen kann man das Projekt später beim Starten auswählen und es werden Ordner erstellt, die den gleichen Namen tragen.

Die Namen von unseren in diesem Projekt enthaltenden Levels erstellen wir später und diese können auch logischerweise anders heißen.

Engine type:

Momentan kann man hier wählen zwischen der

TRNG Engine und

TRNG Engine mit [Flep](#)

[Flep](#) ist das Programm, mit der man die neue TRNG Exe patchen kann und in der viele Einstellungen möglich sind, die man sonst mühsam mit der TRNG Engine scripten müsste.

Tipp:

Um immer die neueste [Flep](#) Version mit den aktuellen Patches zu haben, tauscht man nach der Installation die patches.flp mit der neusten Version aus, die man auf "tombraderforums" findet.

Link: [Flep Development](#)

Project location:

Hier wählen wir mit **Browse** einen schon erstellten Ordner aus, indem wir unser Levelprojekt installieren wollen z.B. "mycustomlevels".

In diesem Ordner wird dann ein weiterer Ordner mit dem Namen erstellt, den wir als Projektnamen vergeben haben.

z.B. ...mycustomlevels\tombofcleopatra

Dann können wir uns entscheiden wo wir den "Script Ordner" mit den Script Dateien erstellt haben möchten:

Create a "Script" folder inside the project folder (Default)

Hier wird der "Script Ordner" in unserem Levelprojektordner erstellt.

Auch die Script Dateien werden frisch erstellt (z.B. englisch.txt und script.txt)

Use a different "Script" location

Hier können wir einen Ordner auswählen, den wir zuvor selber erstellt haben und der irgendwo auf der Festplatte liegen kann.

Ja, wir haben richtig gelesen. Die Zeiten, wo der "Script Ordner" im Verzeichnis des Leveleditors sein musste sind vorbei.

Dann stellen wir noch ein, an welchem Ort wir den Ordner, indem sich unsere .prj2 Dateien befinden, erstellt haben möchten:

Store newly created Levels inside the project folder (Default)

Hier wird der ".Ordner" mit den .prj2 Dateien in unserem Levelprojektordner erstellt.

Use a different "Levels" location

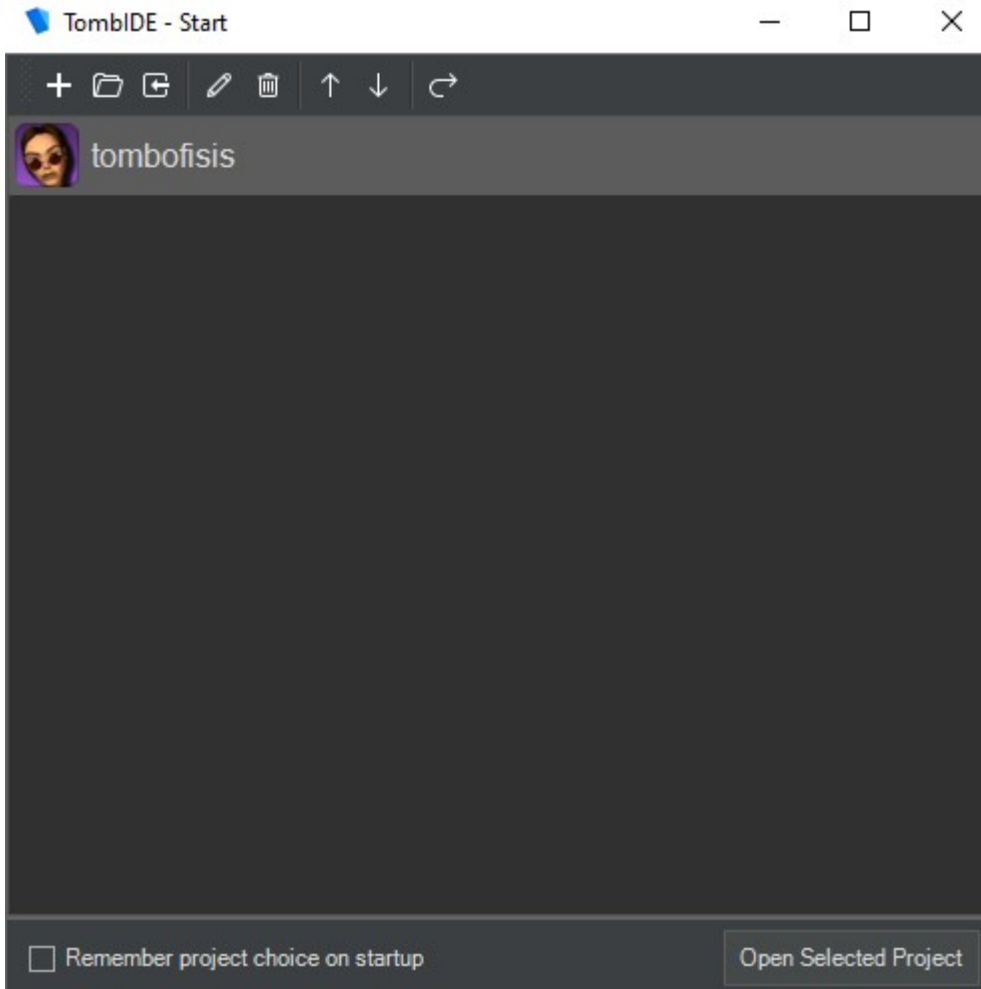
Hier können wir einen Ordner auswählen, den wir zuvor selber erstellt haben und der irgendwo auf der Festplatte liegen kann.

WICHTIGE ANMERKUNG:

Der Begriff "Levels" ist hier etwas irreführend. Es sind nicht irgendwelche Leveldateien wie ".tr4" oder "data" Ordner usw. gemeint, sondern die Projektdateien, mit der wir unsere Levels im [Tomb Editor](#) abspeichern.

Diese haben die Dateiendung ".prj2". Es geht also darum, wo sich später unsere .prj2 Dateien befinden sollen.

Nach diesen ganzen Auswahlen erstellt TOMBIDE uns ein Projekt in der Liste.



Wie es dann ab hier weitergeht, wird in weiteren Tutorials erklärt werden.

```
Tomb Editor  
Tomb Editor Version    1.3.2
```