

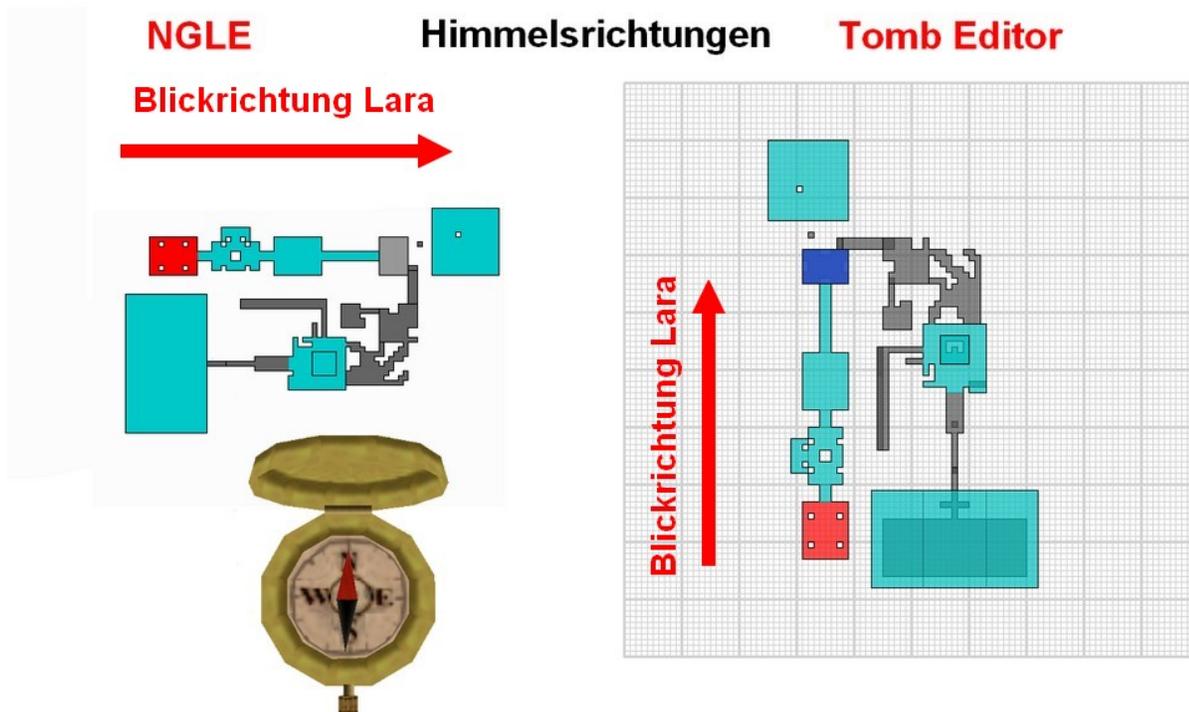
## TE Himmelsrichtungen NGLE vs. TE

Durch **File > Import TRLE** Level kann man Projekte, die mit dem NGLE erstellt wurden in den TE importieren.

Beim Importieren dieser alten Standard Projektdateien des Level Editors (Endung .prj) oder eben auch beim Importieren seiner alten Level Projektdateien (Endung .prj) wird man folgende Besonderheit in der 2D Map feststellen.

Wo beim alten Editor **Norden** in der 2d map war, ist nun beim neuen Tomb Editor **Westen**.

Der Tomb Editor stellt nämlich die Himmelsrichtungen im Kompass von Laras Blickrichtung so dar wie auch in der 2D Map,



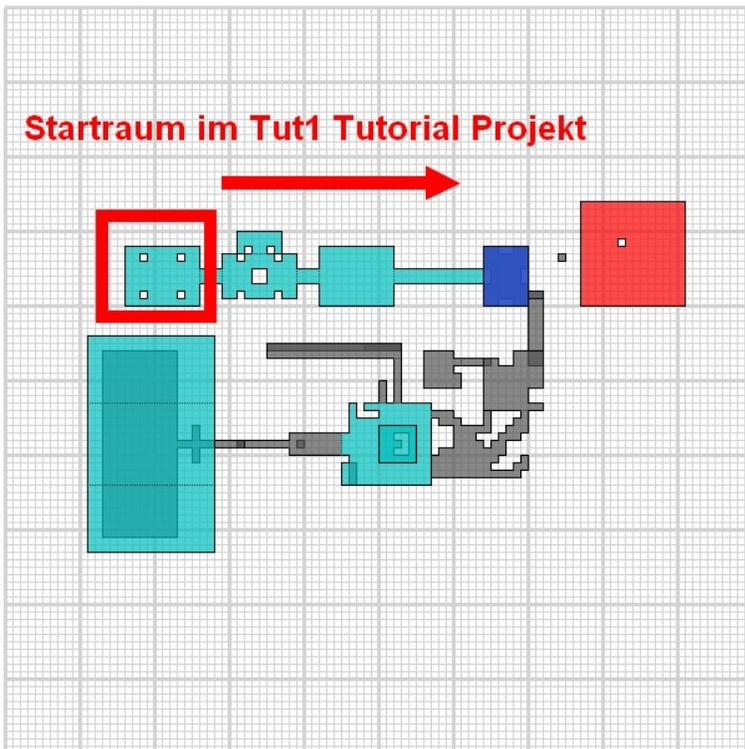
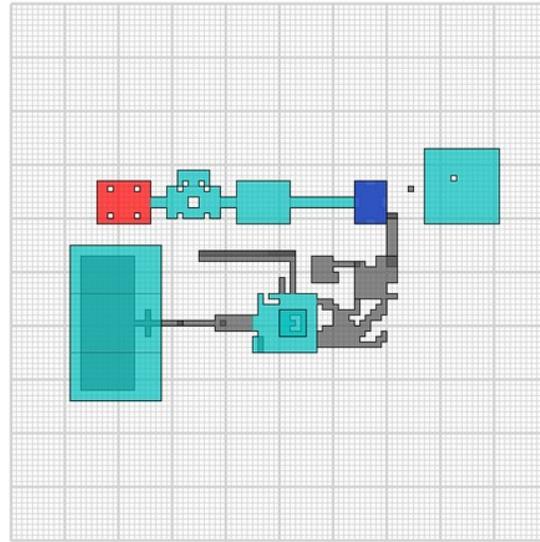
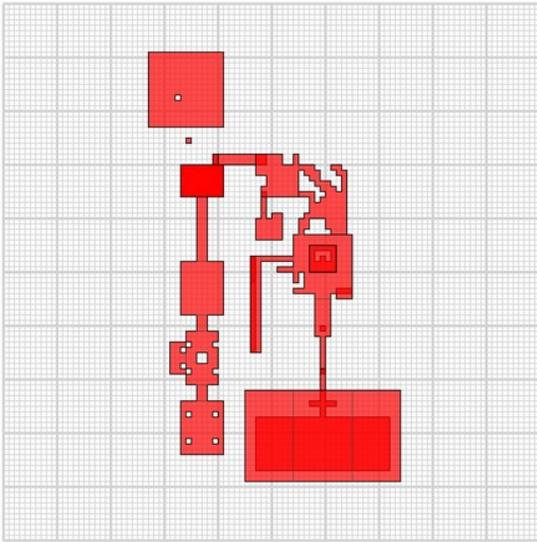
Möchte man nun aus welchen Gründen auch immer die Map so dargestellt haben wie im alten Editor ist das theoretisch möglich.

Man markiert alle Räume in der 2D map mit Ziehen der linken Maustaste und dreht unter **Rooms > Transform Rooms > Rotate Rooms clockwise** die gesamten Räume.

(siehe Bild)

**Aber Vorsicht:**

Beim Drehen werden Lichtobjekte nicht mitgedreht, d.h heißt Lichter (Sun, Point usw.) müssen dann gegebenenfalls angeglichen werden.



Tomb Editor

Tomb Editor Version 1.3.2