

TombIDE 1.4 - Hauptsymboleiste



Hauptsymboleiste

Hauptsymboleiste befinden sich folgende Symbole:



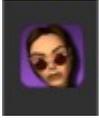
Exit Project

Verlassen des aktuellen Projektes. Man gelangt wieder zum TombIDE Startfenster.



Script Editor

Aufrufen des Script Editors, des Herzstückes vom TombIDE.



Launch Game

Starten des offiziellen Levels. Voraussetzung ist dass eine .tr4 Datei erstellt wurde.



Open Project Folder

Öffnen des Projekt Ordners, indem sich der spielbare Levelordner und alle anderen Dateien wie Script, .prj2 usw. befinden.

Anmerkung:

Es ist derselbe Ordner, der beim **Project Master** unter **General Project Settings** beim Punkt **Project location** aufgeführt ist.



Launch Flep

Starten von Flep dem neuen Patcher der TRNG Engine. Voraussetzung ist, dass wir beim Anlegen des Projekts bei "Create new project" beim Engine Type "TRNG + FLEP" ausgewählt hatten.



Tomb Editor

Starten des Tomb Editors ohne ein Projekt.



Wad Tool

Starten des Wad Tools.



Sound Tool

Starten des Sound Tools.



Add Program Shortcut

Hier können wir uns zusätzliche Programme anlegen, die wir vom TombIDE aus starten möchten, wie z.B. STRPIX, Metasquoia, TBuilder usw.

Dabei wählen wir jeweils die .exe Datei des Programmes aus, welches wir hinzufügen möchten.



Hier z.B. wurde STRPIX, TBuilder und Metasequoia hinzugefügt.