

WADTool Eigene Font für das Level bzw. Title im wad.2 Format

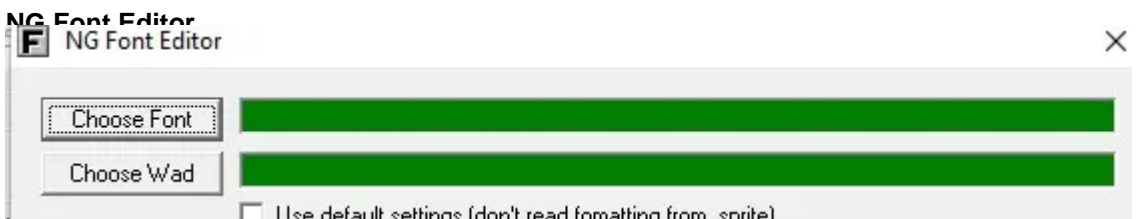
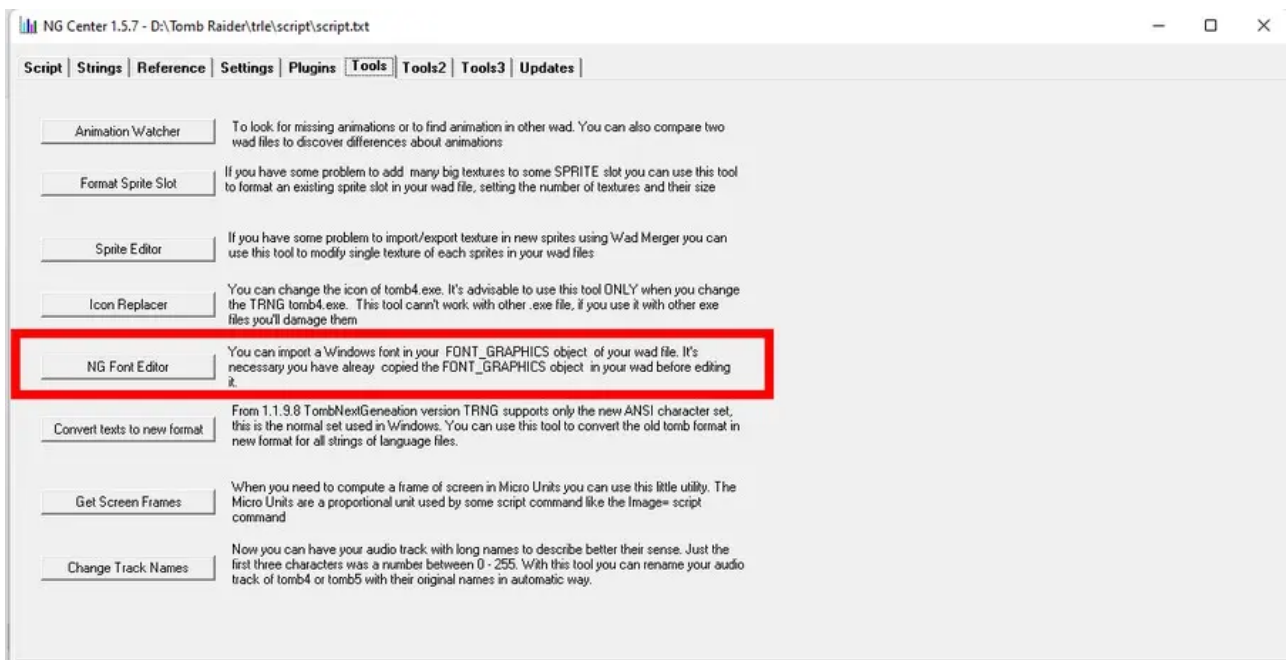
Eigene Font für das Level bzw. Title beim .wad2

Das Tutorial gilt für die TRNG Engine.

Um eine eigene Font im Level bzw. im Title zu haben, gibt es in der TRNG Engine das "Font_Graphics" Sprite Objekt, welches man sich in das Wad kopiert und dann mit dem "NG Font Editor" des NG Centers lädt und dann darin eine Font im ".ttf" Format setzt.

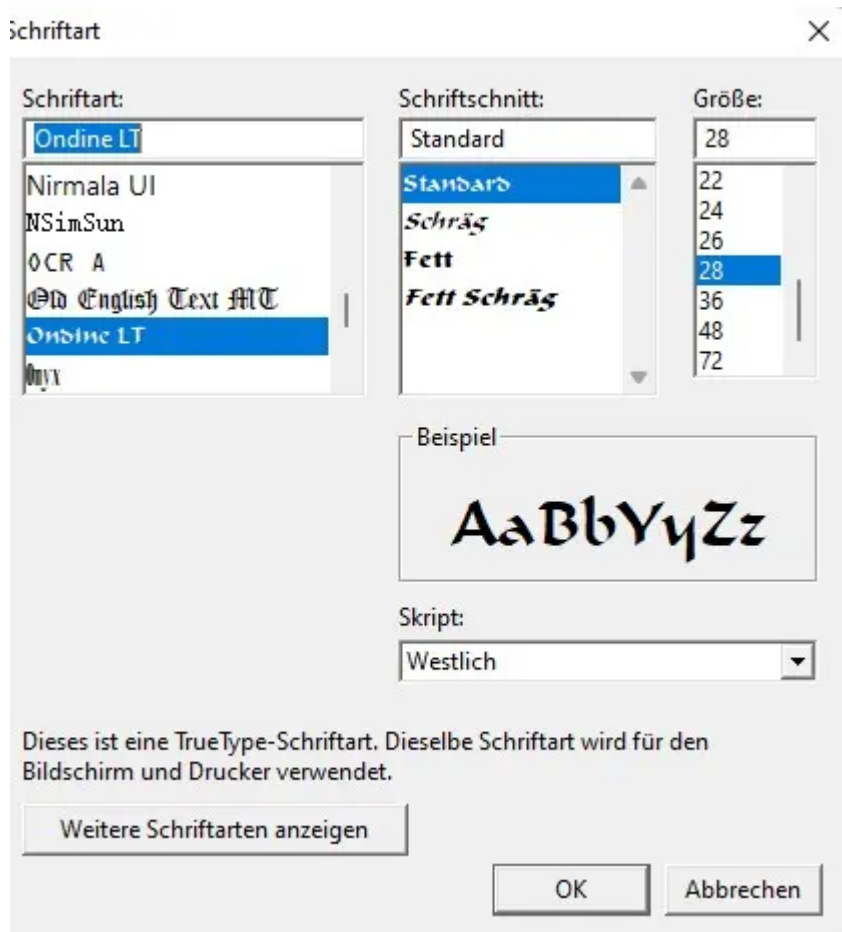
Leider kann dieses Tool nur das alte Wad Format laden. Es benötigt dazu die ".swd" Datei, in welchem die Sprites enthalten sind. Um nun in dem neuen .wad2 Format ebenfalls ein "Font_Graphics" Objekt mit einer neuen Schrift zu haben brauchen wir einen kleinen Workaround.

NG Center und NG Font Editor



Choose Font

Hier laden wir uns oben die Font, die wir benutzen möchten.



ftarten auswählen könnt.

Hier als Bsp. Ondine LT. eine verbesserte TR4 Font, die sich hervorragend für den Title und fürs Level eignet.

Choose Wad

Hier laden wir uns ein das "Font_Graphics" Objekt in den Editor. Es reicht hierzu ein Wad im alten Format, in welchem nur das "Font_Graphics" Objekt vorhanden ist. Ihr könnt es euch hier herunterladen:

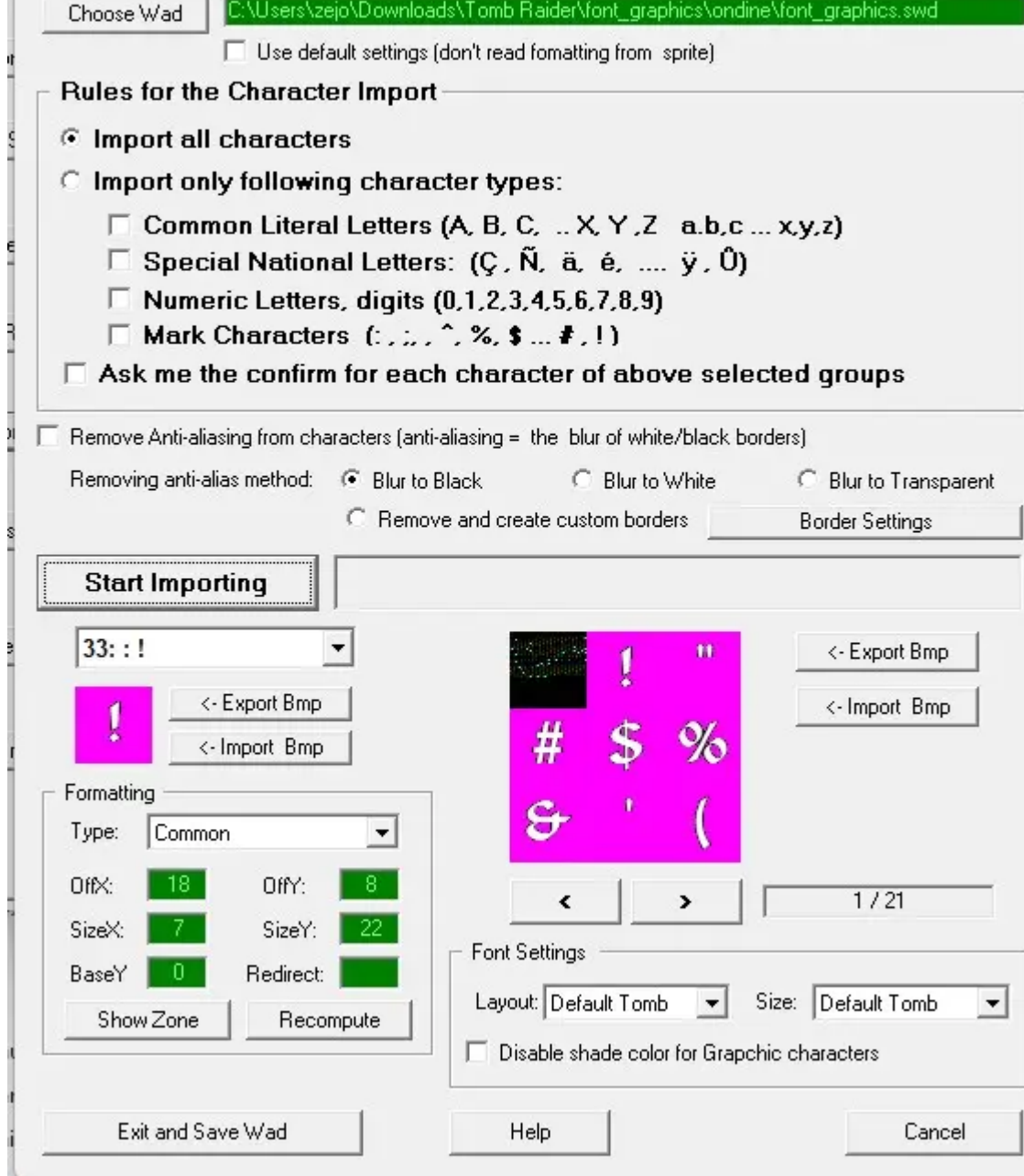
[font_graphics.zip](#)

Anmerkung:

Ich würde euch empfehlen, eine Kopie von dem "Font_Graphics" Objekt dafür zu nehmen. Dann könnt ihr das Original immer wieder verwenden, falls mal beim Importieren was schief geht.

Font importieren

Nachdem ihr die Font und das Wad mit dem "Font_Graphics" Objekt geladen habt, könnt ihr die Font in die "Font_Graphics" importieren und danach das Wad speichern.

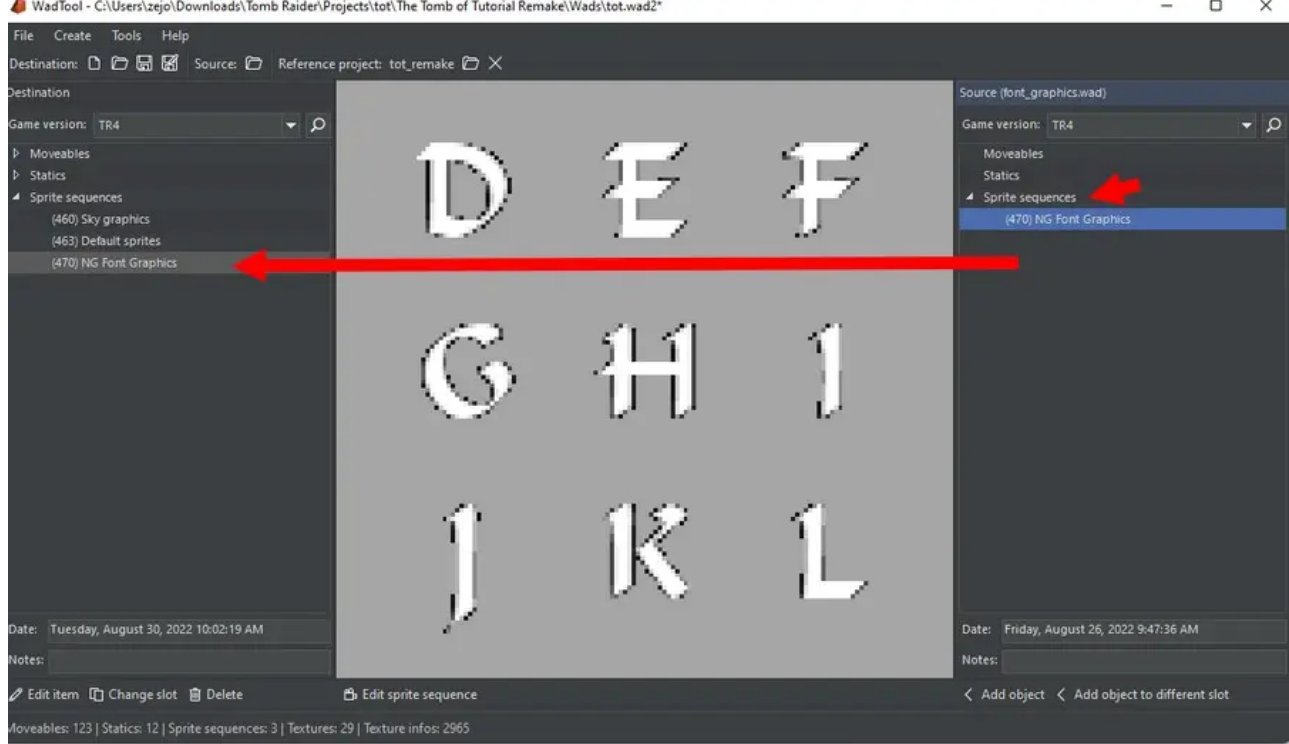


WadTool öffnen

Nun öffnen wir WadTool, laden auf der linken Seite die Objekte aus unserem Level im ".wad2" Format und auf der rechten Seite laden wir das Wad im alten Format, in welchem sich das "Font_Graphics" Objekt befindet, in welches wir mit dem NG Font Editor unsere neue Schrift importiert haben.

Unter "Sprite Sequences" finden wir das "Font_Graphics" Objekt. Im WadTool heißt dies übrigens "NG Font Graphics".

Dieses kopieren wir nun in unser ".wad2".



Nun speichern wir unser ".wad2". Wir müssen nun unser Level im TE mit dem geänderten Wad2 laden und es zumindest einmal konvertieren, damit die Auswirkungen sichtbar werden.



Die neue Schrift "Ondine LT" ist nun in unserem Level sichtbar.

Font im Title

Möchte man die Font auch im Title haben, gilt im Prinzip die gleiche Vorgehensweise, da wir sie schon in unserem "wad2." als "NG Font Graphics" Objekt haben, brauchen wir sie nur in unser Title ".wad2" zu kopieren.

Anmerkung:

Möchte man die Standard Title vom alten Editor nehmen, reicht es im Prinzip, wenn man das "Font_Graphics" im alten Wad Format lässt und dieses mit Wadmerger in das Title.wad kopiert. Und dann mit dem TE mit "File > Import TRLE Level" lädt und einmal konvertiert. (Hier drauf achten dass Texturen und Objekte richtig ausgewählt wurden)

