TE Einstieg Tomb Editor - 04 Erster Start mit dem Tomb Editor

Table Of Contents

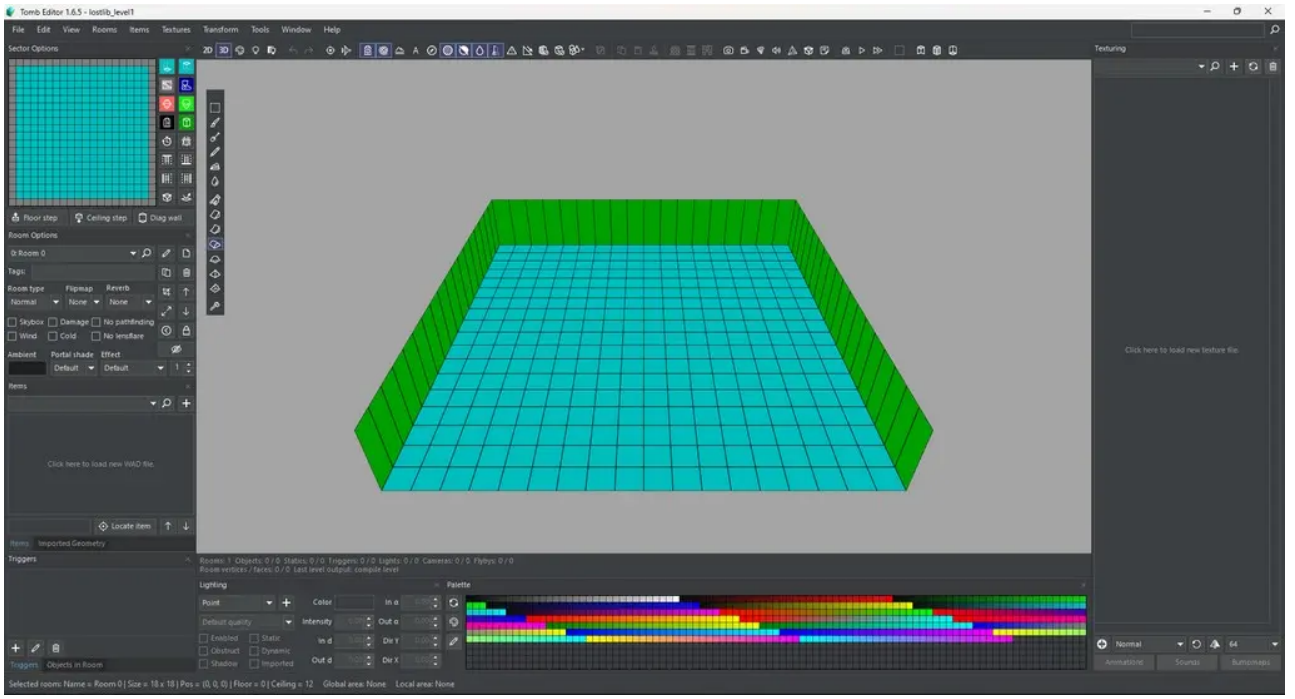
- 1 Level Settings - Game
- 2 Level Settings - Texture Files
- 3 Level Settings - Object Files
- 4 Sound Infos und Sound Info Path
- 5 Download Wad und Texture Datei

Einstieg Tomb Editor - 04 Erster Start mit dem Tomb Editor

Nachdem wir in Teil 3 alle notwendigen Einstellungen in TombIDE vorgenommen haben und im Voraus schon mal unsere "Script.txt" und "English.txt" in ".dat" Dateien umgewandelt haben, können wir nun den Tomb Editor zum ersten Mal starten.

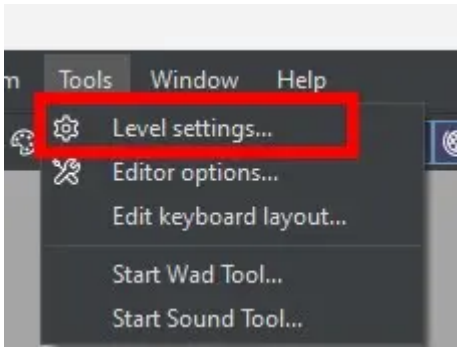
Dazu klicken wir im "Level Manager" doppelt auf die leere ".prj2" Datei, die wir vorher erstellt haben. Oder wir

Danach öffnet sich der Tomb Editor mit unserer noch leeren "lostlib_level1.prj2" Datei.

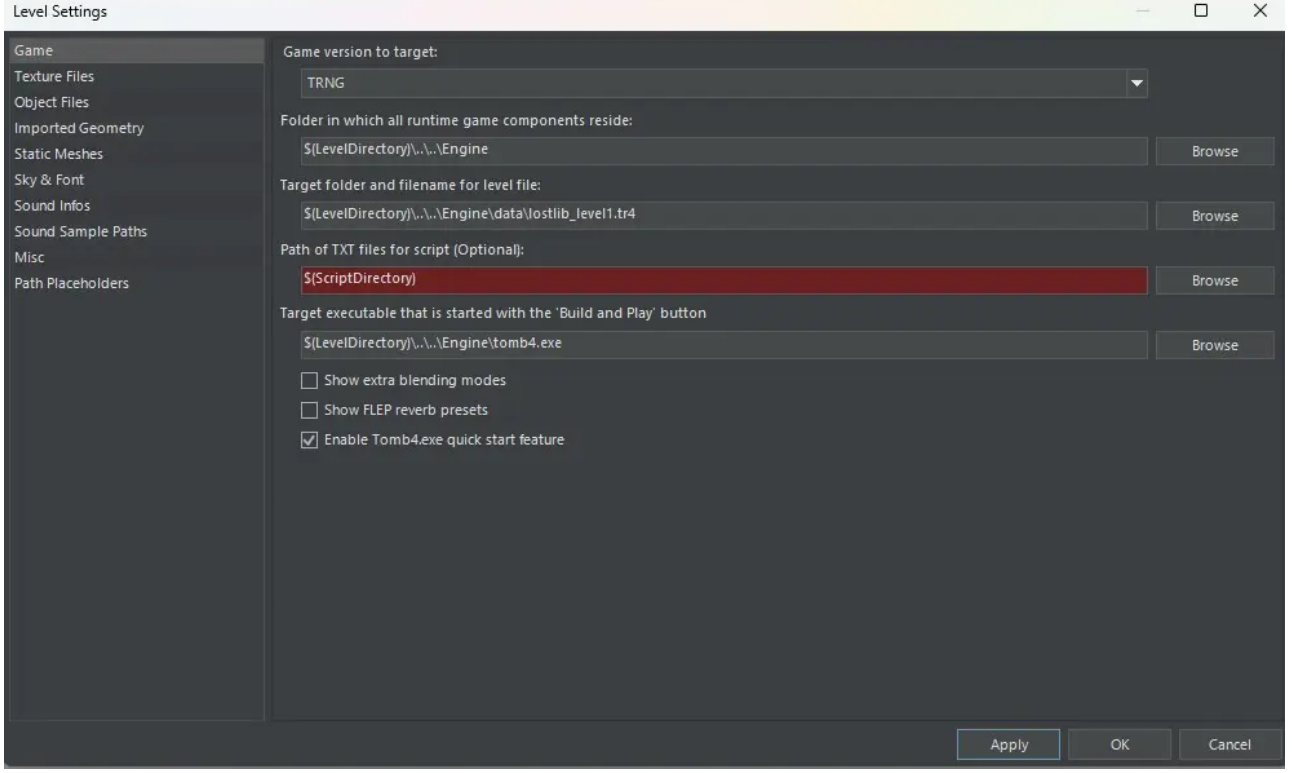


Das Ganze sieht zunächst einmal einschüchternd aus mit den ganzen Symbolen, Leisten und Menüs. Aber so schlimm ist es gar nicht. Links unter "Items" könnten wir sofort unsere Objekte laden, die wir benötigen. Ganz Rechts können wir ein Texturenset laden, um damit Räume texturieren zu können.

Man kann dies allerdings auch unter "Level Settings" tun und genau dahin führt unserer erster Weg, um ein paar Grundeinstellungen zu überprüfen bzw. vorzunehmen .Wir gehen also zu Tools > Level Settings:



Es öffnet sich folgendes Fenster:



1 Level Settings - Game

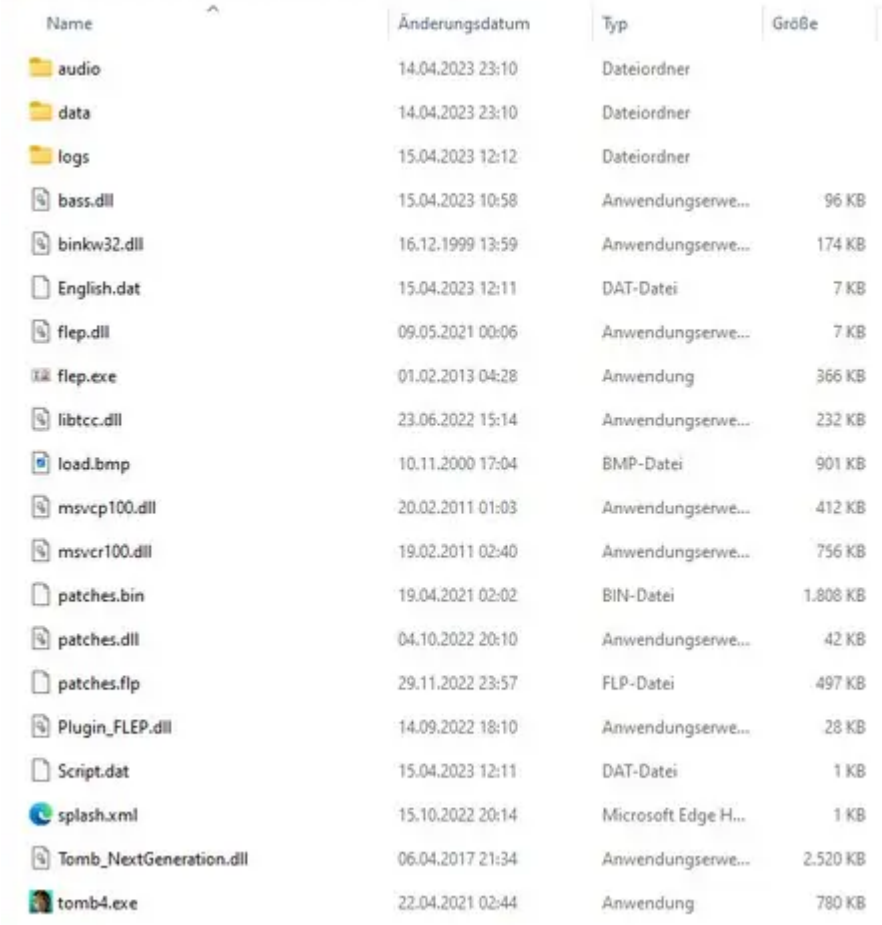
Wir landen zunächst im Reiter "Game". Dort überprüfen wir ein paar Einstellungen:

Game Version to Target:

Hier ist die Engine festgelegt, mit der wir bauen. Da wir im TombIDE schon festgelegt haben, dass wir mit "TRNG" bauen möchten, steht hier bereits "TRNG". Wir könnten das jederzeit aber noch ändern, dementsprechend würde sich der Tomb Editor leicht verändern, z.B. bei der Tomb Engine könnten wir "Volume Trigger" setzen usw.

Folder in which all runtime game components reside:

Hier setzt man den Verweis auf den "Engine" Ordner. Diesen hat TombIDE beim Erstellen eines Levelprojektes für uns angelegt. Dieser ist unserer spielbarer Levelordner, indem sich alle wichtigen Dateien wie "Script.dat", "English.dat", "tomb4.exe", "NextGeneration.dll" usw. befinden. Haben wir angegeben, dass wir FLEP noch mit installiert haben möchten, befinden sich darin auch die notwendigen FLEP Dateien.



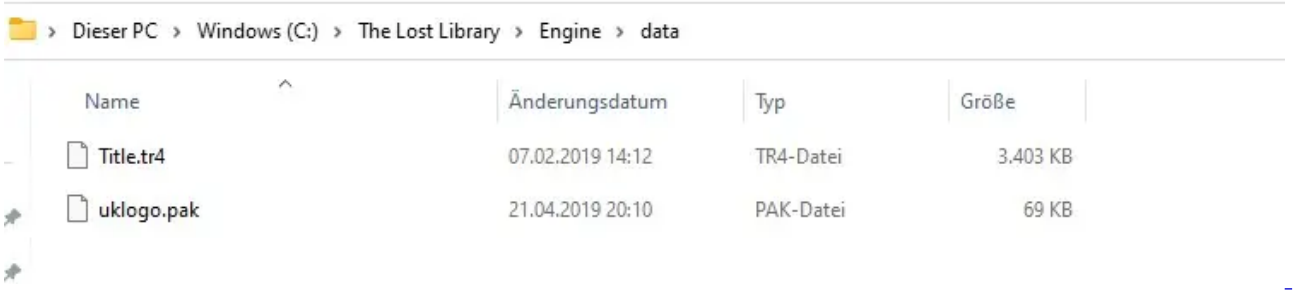
Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
audio	14.04.2023 23:10	Dateiordner	
data	14.04.2023 23:10	Dateiordner	
logs	15.04.2023 12:12	Dateiordner	
bass.dll	15.04.2023 10:58	Anwendungserwe...	96 KB
binkw32.dll	16.12.1999 13:59	Anwendungserwe...	174 KB
English.dat	15.04.2023 12:11	DAT-Datei	7 KB
flep.dll	09.05.2021 00:06	Anwendungserwe...	7 KB
flep.exe	01.02.2013 04:28	Anwendung	366 KB
libtcc.dll	23.06.2022 15:14	Anwendungserwe...	232 KB
load.bmp	10.11.2000 17:04	BMP-Datei	901 KB
msvcp100.dll	20.02.2011 01:03	Anwendungserwe...	412 KB
msvcr100.dll	19.02.2011 02:40	Anwendungserwe...	756 KB
patches.bin	19.04.2021 02:02	BIN-Datei	1.808 KB
patches.dll	04.10.2022 20:10	Anwendungserwe...	42 KB
patches.flp	29.11.2022 23:57	FLP-Datei	497 KB
Plugin_FLEP.dll	14.09.2022 18:10	Anwendungserwe...	28 KB
Script.dat	15.04.2023 12:11	DAT-Datei	1 KB
splash.xml	15.10.2022 20:14	Microsoft Edge H...	1 KB
Tomb_NextGeneration.dll	06.04.2017 21:34	Anwendungserwe...	2.520 KB
tomb4.exe	22.04.2021 02:44	Anwendung	780 KB

Target folder and filename for level file:

Hier setzen wir den Veweis auf die ".tr4" Datei, die sich im Engine Ordner im Unterordner "data" befindet. Da wir mit TombIDE schon im Vorfeld einen "Data" Namen vergeben haben, erscheint dieser Name hier bereits, in unserem Beispiel "lostlib_level1.tr4".

Anmerkung:

Da wir das Level noch nicht mit dem "Tomb Editor" in eine spielbare Datei konvertiert haben, befindet sich



Path of txt File for script files (Optional):

Hier können wir optional den Verweis auf die "script.txt" setzen. Dies ist aber nicht unbedingt notwendig.

Target executable that is started with the "Build and Play" Button:

Hier setzt man den Verweis auf die "Tomb4.exe". Diese befindet sich normalerweise im "Engine" Ordner. TombIde dürfte das aber für uns schon richtig eingetragen haben.

Ganz unten findet man noch einige Sachen, wo man ein Häkchen setzen kann:

Show extra blending modes und

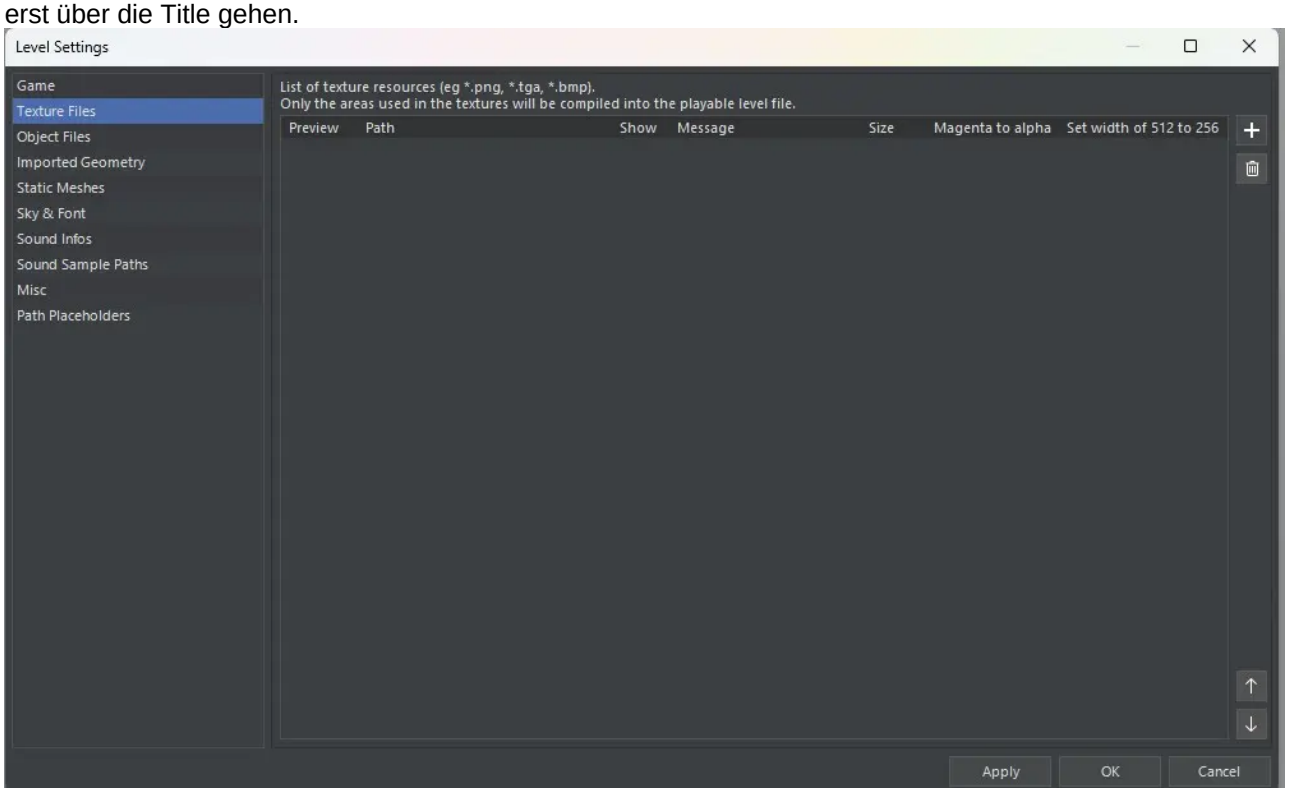
Dies hat mit Texturen zu tun. Ist für dieses Einstiegstutorial nicht nötig. Man muss dazu auch noch Einstellungen in FLEP vornehmen, bevor man diese Funktion nutzen kann.

Show FLEP reverb presets

Dies hat ebenfalls mit FLEP zu tun. Dadurch kann man einen Hall erzeugen, wie in einer Höhle, großem Raum, Lagerhalle usw. Ist für dieses Tutorial auch nicht nötig.

Enable Tomb4.exe quick start feature

Setzt man hier ein Häkchen, startet Tomb Editor nach dem Konvertieren direkt im Level und man muss nicht erst über die Title gehen.



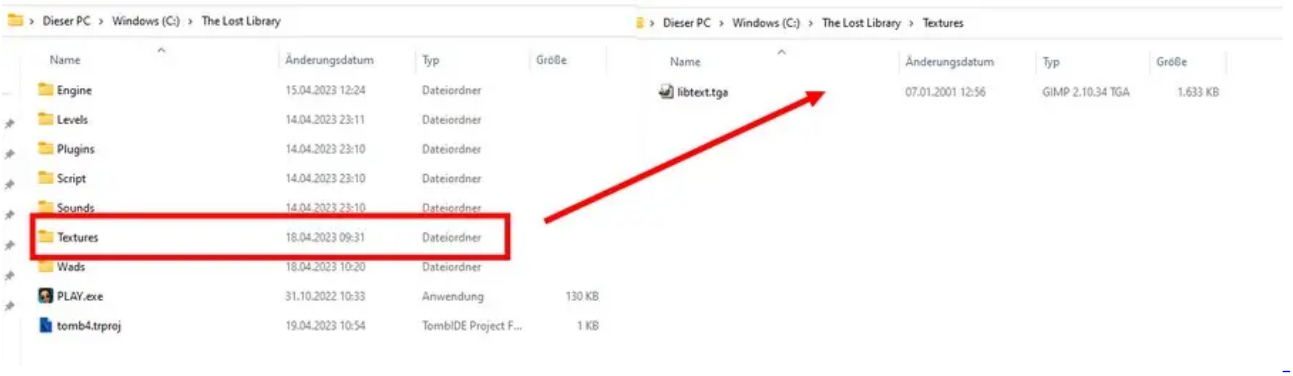
Hier können wir unsere Texturensets hinzufügen und auch verwalten. Ja, ihr habt richtig gelesen, Beim Tomb Editor ist es möglich, mehrere Texturensets zu laden. Im alten Editor konnte man jeweils nur ein Texturenset laden.

Anmerkung:

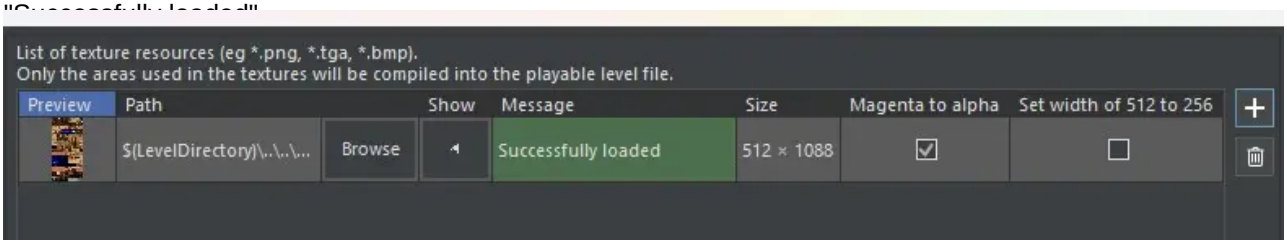
Wie oben erwähnt, können wir im "Texture Panel" des Tomb Editors auch sofort ein Texturenset laden.

Klickt ihr rechts oben auf das "+" Icon, könnt ihr ein Texturenset laden. Für unsere Einstiegsserie holen wir uns das Texturenset von "The Lost Library - TRIV". Ich habe mir dazu im Projekt Ordner einen neuen Order mit dem Namen "Textures" erstellt, wo ich mir das Texturenset reingesetzt habe.

Anmerkung:



Nachdem wir die Textur ausgewählt haben, erscheint sie im Fenster mit der hoffentlichen Meldung



Magenta to alpha

Hier können wir durch ein Häkchen einstellen, ob Texturen, die Transparenz haben mit "Magenta" Farbe dargestellt werden sollen, oder ob der transparente Bereich durch ein "Schachbrettmuster" dargestellt wird.

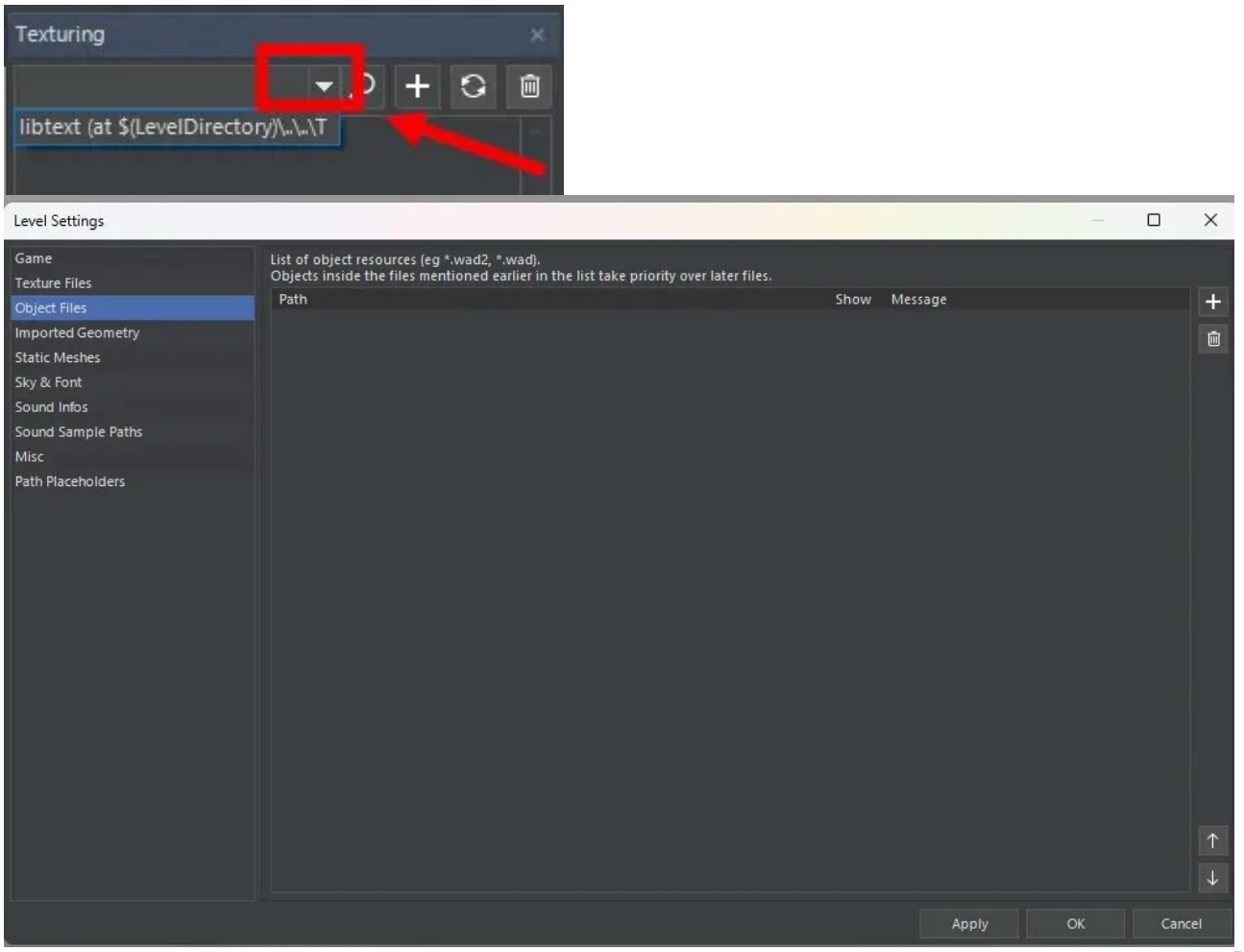
Set width of 512 to 256

Hier können wir noch festlegen ob das Texturenset eine Größe von "512x1088" oder wie im alten Editor "256x1088" haben soll. Für diese Einstiegsserie nehmen wir mal "256x1088".

Nun klicken wir unten noch auf "Ok".

Anmerkung:

Erscheint das Texturenset danach nicht sofort rechts im "Texture Panel" des Editors, können wir es dort mit dem "Pfeil-nach-unten-" Button auswählen.



Hier können wir unsere Objektesets hinzufügen und auch verwalten. Es gehen verschiedene Formate. Der Tomb Editor kann sowohl das alte ".wad" Format sowie sein eigenes ".wad2" Format laden.

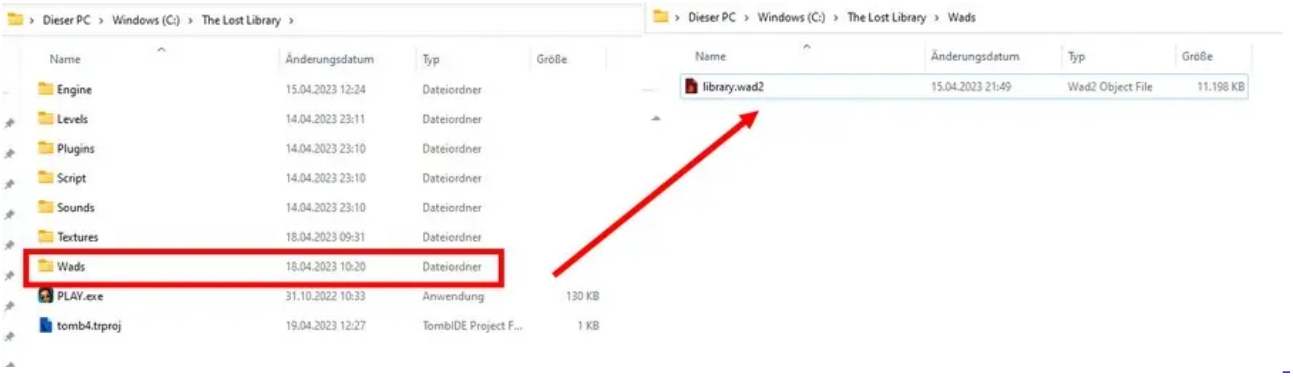
Aber aufgepasst! Arbeitet man später mit dem "WadTool", kann man zwar das alte ".wad" Format im WadTool laden, aber nur noch als ".wad2" abspeichern.

Anmerkung:

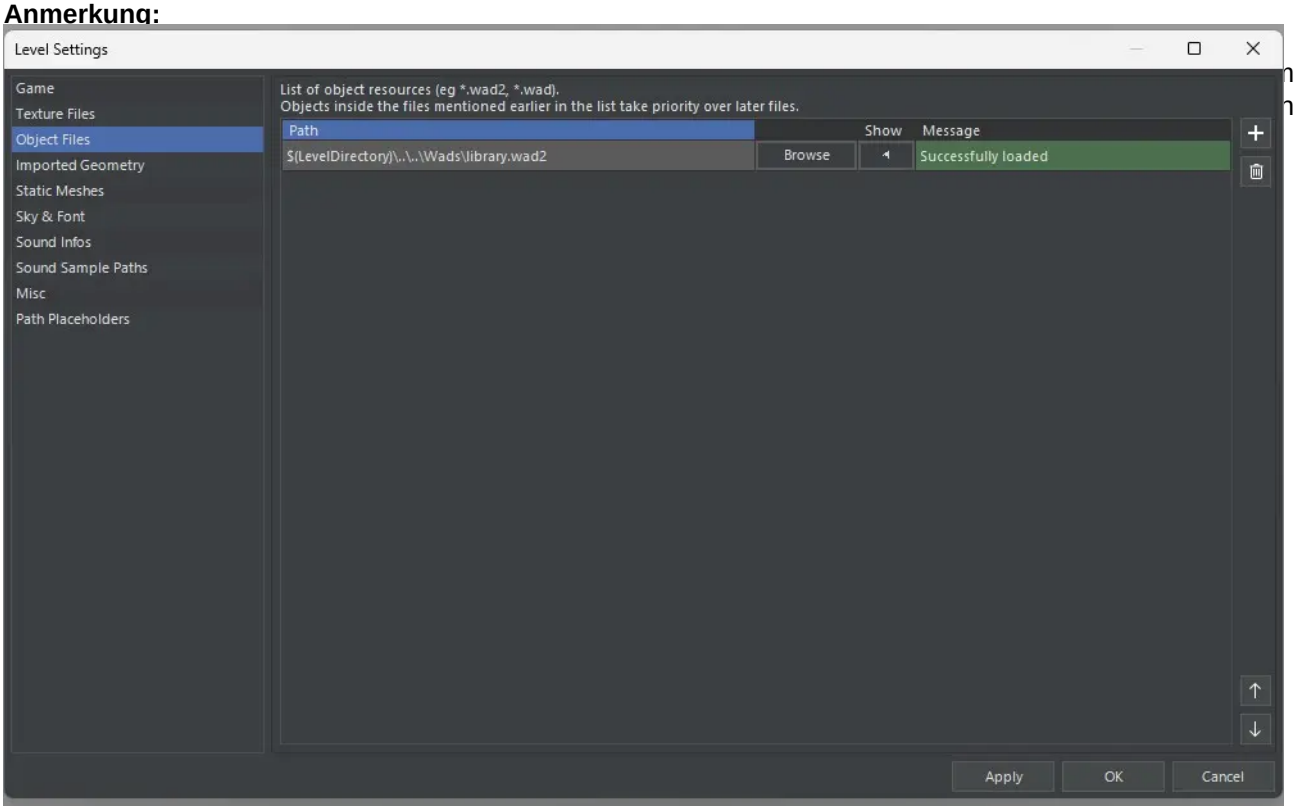
Wie oben erwähnt, können wir im "Item Browser" des Tomb Editors auch sofort ein Objekteset laden,

Klickt ihr rechts oben auf das "+" Icon, könnt ihr ein Objekteset laden. Für unsere Einstiegsserie holen wir uns das Objekteset von "The Lost Library - TRIV". Ich habe mir dazu im Projekt Ordner einen neuen Order mit dem Namen "Wads" erstellt, wo ich mir die ".wad2" Datei reingesetzt habe.

Die ".wad2" Datei habe ich mir erstellt, indem ich im WadTool, das alte ".wad" Format geladen habe und es als neues ".wad2" Format abgespeichert habe.



Anmerkung:

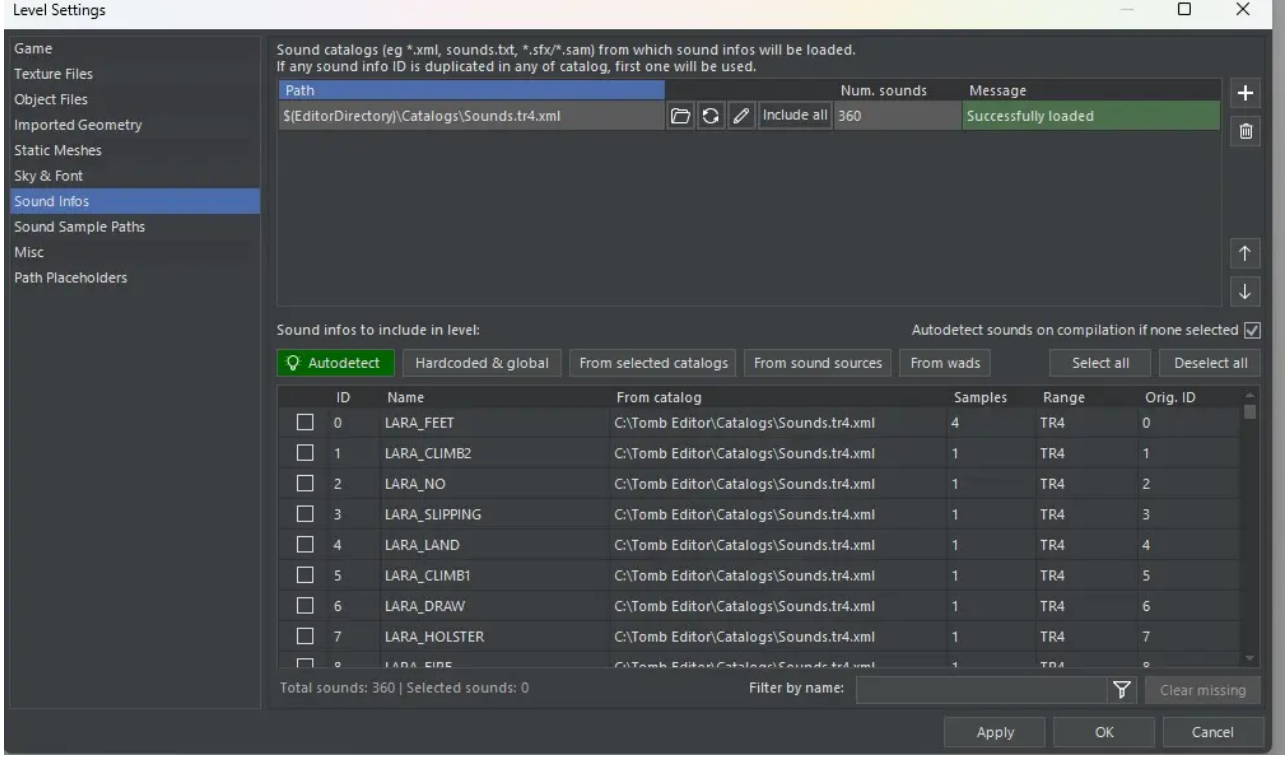


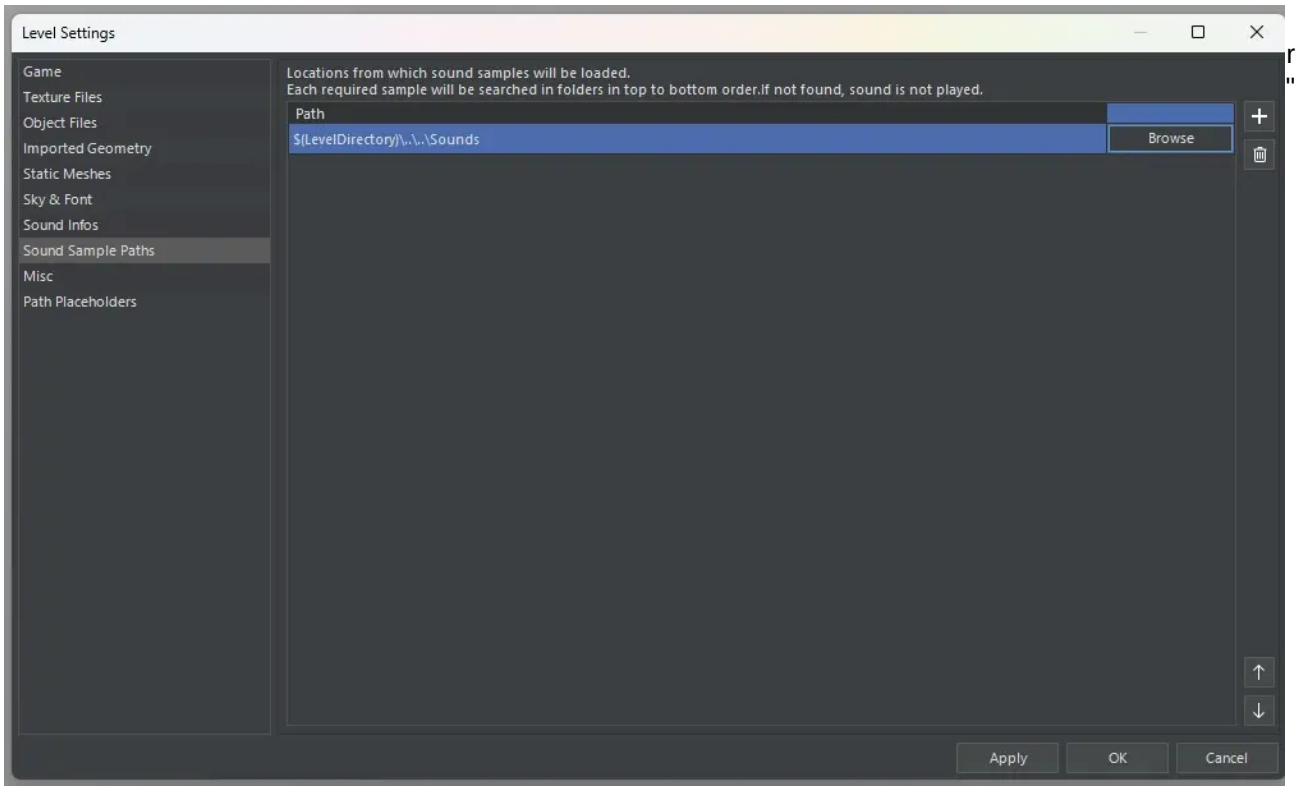
Haben wir die Datei geladen, können wir auf "OK" klicken. Die ".wad2" Datei erscheint nun links im "Item Browser des Tomb Editors.

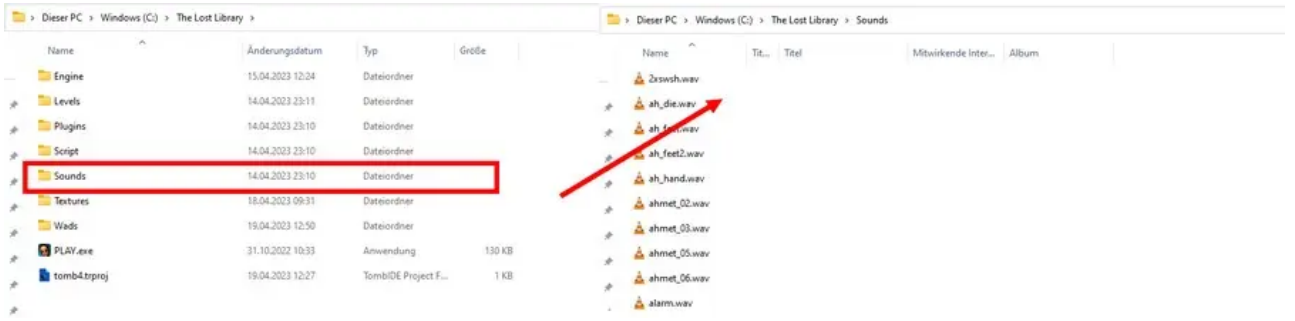
4 Sound Infos und Sound Info Path

Unter "Sound Infos" weisen wir unserem Level die Sounds zu, wie z.B. die Sounds von Lara, Gegner, Fallen usw. Der Tomb Editor hat mittlerweile eine eigene "Sounds4.xml" Datei, wo alle diese Informationen gespeichert sind. Wir brauchen also nicht mehr die alte "Sounds.txt" vom alten Editor.

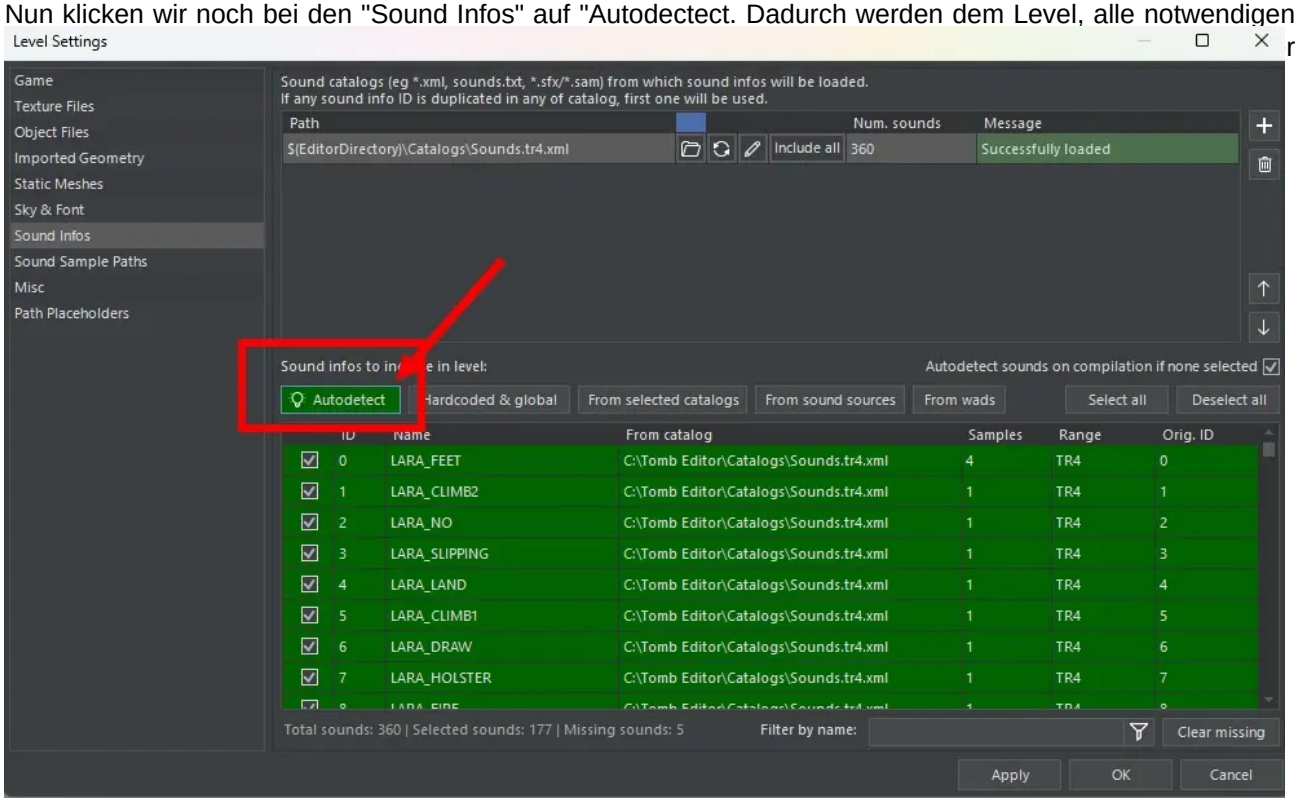
Da wir mit dem TombIDE ein Projekt angelegt haben, müsste hier schon die richtige Zuweisung sein. Die Datei befindet sich normalerweise im "Tomb Editor > Catalogs" Verzeichnis.


Level Settings
Game
Texture Files
Object Files
Imported Geometry
Static Meshes
Sky & Font
Sound Infos
Sound Sample Paths
Misc
Path Placeholders
Sound catalogs (eg *.xml, sounds.txt, *.sfx/*.sam) from which sound infos will be loaded.
If any sound info ID is duplicated in any of catalog, first one will be used.
Path
Num. sounds
Message
$(EditorDirectory)\Catalogs\Sounds.tr4.xml
Include all
360
Successfully loaded
Sound infos to include in level:
Autodetect sounds on compilation if none selected
Autodetect
Hardcoded & global
From selected catalogs
From sound sources
From wads
Select all
Deselect all
ID
Name
From catalog
Samples
Range
Orig. ID
0 LARA_FEET C:\Tomb Editor\Catalogs\Sounds.tr4.xml 4 TR4 0
1 LARA_CLIMB2 C:\Tomb Editor\Catalogs\Sounds.tr4.xml 1 TR4 1
2 LARA_NO C:\Tomb Editor\Catalogs\Sounds.tr4.xml 1 TR4 2
3 LARA_SLIPPING C:\Tomb Editor\Catalogs\Sounds.tr4.xml 1 TR4 3
4 LARA_LAND C:\Tomb Editor\Catalogs\Sounds.tr4.xml 1 TR4 4
5 LARA_CLIMB1 C:\Tomb Editor\Catalogs\Sounds.tr4.xml 1 TR4 5
6 LARA_DRAW C:\Tomb Editor\Catalogs\Sounds.tr4.xml 1 TR4 6
7 LARA_HOLSTER C:\Tomb Editor\Catalogs\Sounds.tr4.xml 1 TR4 7
Total sounds: 360 | Selected sounds: 0
Filter by name:
Clear missing
Apply
OK
Cancel


Level Settings
Game
Texture Files
Object Files
Imported Geometry
Static Meshes
Sky & Font
Sound Infos
Sound Sample Paths
Misc
Path Placeholders
Locations from which sound samples will be loaded.
Each required sample will be searched in folders in top to bottom order.If not found, sound is not played.
Path
$(LevelDirectory)\..\..\Sounds
Browse
Apply
OK
Cancel



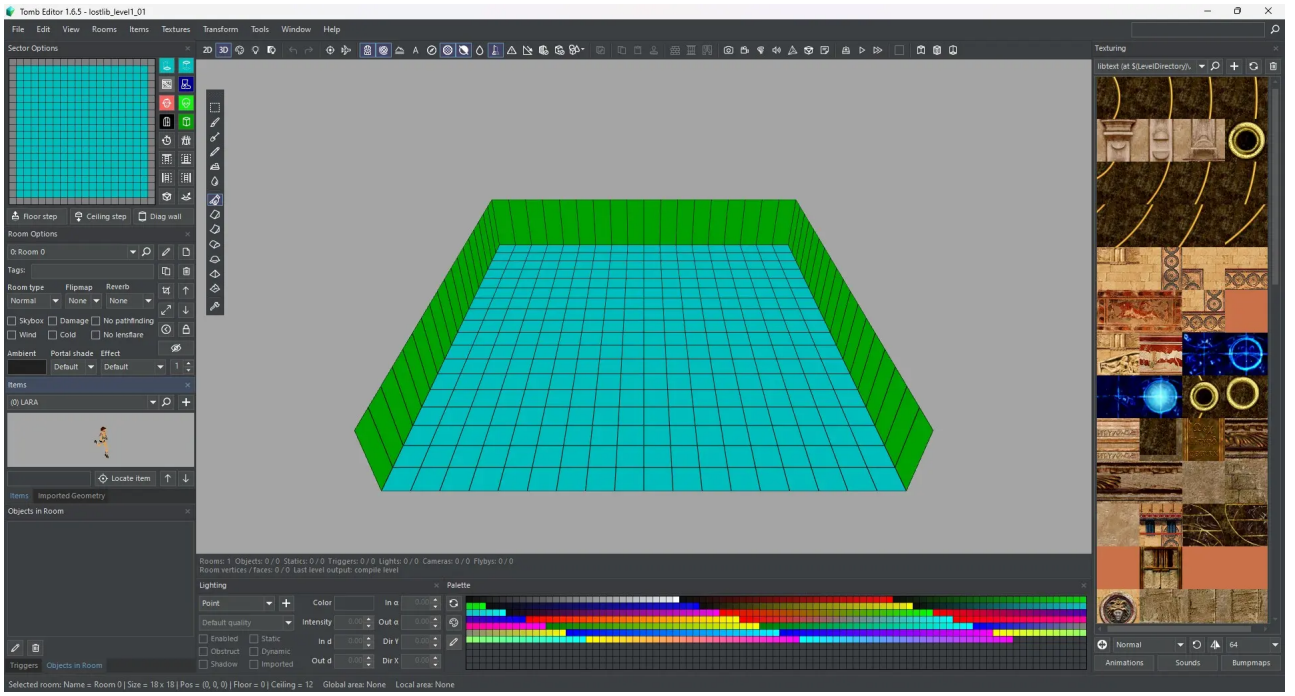
Nun klicken wir noch bei den "Sound Infos" auf "Autodectect. Dadurch werden dem Level, alle notwendigen r



Anmerkung:

Sollten wir später mit dem WadTool ein weiteres Objekt, welches Sound hat hinzufügen, müssen wir wieder auf "Autodetect" klicken, damit der Sound von dem hinzugefügten Objekt ebenfalls aufgenommen wird.

Prima! Nun haben wir die wichtigsten Einstellungen vorgenommen. Wir haben unserem Levelprojekt ein Texturenset, Objekteset hinzugefügt und die notwendigen Einstellungen für die Sounds vorgenommen. Im Tomb Editor müssten wir nun das Texturen- und Objekteset sehen können.



Nun sollten wir unsere ".prj2" Datei erstmal mit den ganzen neuen Einstellungen abspeichern, am besten unter einem neuen Namen, z.B. "lostlib_level1_01".

Im Teil 5 werden wir dann unseren ersten Raum bauen, ihn texturieren und Lara in das Level setzen und dann eine spielbare ".tr4" Datei erzeugen.

5 Download Wad und Texture Datei

Ganz unten könnt ihr euch noch die "Lost Library" Textur Datei und die ".wad2" Datei herunterladen. Sie befinden sich schon in Ordnern, die ihr einfach in euer Levelprojekt setzen könnt.

Tomb Engine/Tomb Editor

Tomb Editor Version	1.5.X